VÍDEO PARA MSX

BOLETIM nº 10

NOTA DO EDITOR

Mais uma vez estamos retomando nosso diálogo com usuários de MSX, para contar as novidades que acontecem desde o nº 9 de nosso Boletim Informativo.

Nossa Mala Direta atingiu a cifra de 30.000 nomes mas ainda estamos muito longe de podermos alcançar os mais de 100.000 usuários que existem hoje no Brasil. Por isso, se você ainda não está recebendo este boletim gratuitamente pelo correio ou tem algum amigo usuário de MSX que gostaria de recebê-lo, não deixe de enviar o cupom no fim deste exemplar para que possamos ampliar cada vez mais o universo de leitores que desejam receber informações sobre este micro tão útil e ainda tão sub-utilizado.

A grande novidade deste mês é o lançamento da fita de vídeo "Dominando o MSX", co-produção da ***MPO-SOFTVIDEO*** *e* ***ALEPH*** *(pela primeira vez em minha vida fui contratado como "ator" e não como "autor"!). Espero que voces aguentem ver minha cara por mais de uma hora! Esta fita terá várias continuações: a primeira a sair será um* ***CURSO DE BASIC****.*

Por falar em ***BASIC****, está fazendo sucesso o livro* ***PROGRAMAÇAO PROFISSIONAL EM BASIC*** *do Watanabe. Ao encomendarmos esta obra partimos do pressuposto de que uma grande quantidade de usuários de microcomputadores pessoais se "alfabetizaram" em informática através desta linguagem. Por isso resolvemos não dar bola para os acadêmicos que torcem o nariz ao ouvir falar em BASIC e pedimos ao Watanabe para que utilizasse toda sua experiência em equipamentos de grande porte para ensinar as técnicas de análise de sistemas a estes usuários. A receptividade do livro mostrou o acerto desta decisão.*

E como nem só de pão e trabalho vive o homem, nos preocupamos com o lazer e encomendamos ao nosso autor-guru Tarcisio (que vocês já conhecem de outras obras), um livro de ***ASTROLOGIA NO MSX****. Nele você pode usar a fantástica velocidade de processamento matemático do MSX para todos os cálculos astronômicos e obter seu mapa astral, tabela de aspectos e elementos para interpretação. É o ingresso do MSX no mundo místico!*

Esperamos trazer muito mais novidades para vocês no número 11 de nosso boletim. Até lá.

Pierluigi Piazzi

TRON & TROFF

A seguir apresentamos mais 8 dicas para você!

26- SPRITEANDO CARACTERES NA SCREEN1

Para gerar 256 sprites com os desenhos dos caracteres na SCREEN 1 basta apenas uma única linha.

No programa a seguir isso é feito pela linha 10, que altera o endereço da tabela de sprites com o comando BASE, fazendo-o igual ao endereço da tabela de caracteres na VRAM.

```
10 SCREEN 1,1 : KEY OFF : BASE(9)=0 : SCREEN 1
20 FOR I=1 TO 5 : READ N
30    FOR K= 0 TO 100
40      PUT SPRITE I,(13*I+80,K+I*12),15,N
50    NEXT K
60   NEXT I
70 DATA 65,76,69,80,72
```

27- PROBLEMA COM O DOS

Se você formata um disco com o MSXDOS e grava nele um sistema operacional "nacionalizado" (SOLXDOS, HBDOS, DDXDOS, etc), pode ocorrer de o sistema não ser reconhecido. Nesse caso, basta renomear o sistema como MSXDOS.SYS.

Por exemplo, se você estiver usando o SOLXDOS, comande:

```
NAME "SOLXDOS.SIS" AS "MSXDOS.SYS" (em BASIC)
                      o u
RENAME SOLXDOS.SIS MSXDOS.SYS  (em DOS)
```

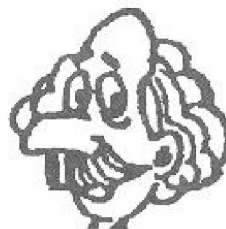
Obs: Em controladores e drives da linha HOTBIT, o sistema operacional só é carregado com o nome HBDOS.SYS.

28- CRIANDO ARQUIVOS BATCH COM O COPY

O comando COPY pode ser usado para criar arquivos BATCH diretamente a partir do MSXDOS. Por exemplo, para gerar um "comando" BEEP (caracter nº 7 =^G) em MSXDOS basta criar o arquivo BATCH a sequir:

```
A>COPY CON A:BEEP.BAT
^ G
^Z
```

Uma vez gerado o arquivo BEEP.BAT, para executá-lo, bastará comandar:

```
A>BEEP
```

29- TABELA BOLD

Você pode gerar facilmente uma nova tabela de caracteres em seu micro com apenas algumas linhas. O pequeno programa listado abaixo faz com que os caracteres fiquem em BOLD, isto é, mais "largos" que o normal.

```
10 KEY OFF : SCREEN 1 : WIDTH 16
20 FOR I=0 TO 255
30  IF I<32 THEN PRINT CHR$(1)+CHR$(64+I);
        ELSE PRINT CHR$(I);
40 NEXT I
50 FOR I=0 TO 2047
60  A=VPEEK(I) : B=A\2 : C=A OR B : VPOKE I,C
70 NEXT I
```

30- CÓPIA GRÁFICA

No boletim nº7 e no livro "100 DICAS PARA MSX" publicamos uma rotina em Linguagem de Máquina que permite a cópia de qualquer tela do MSX em impressoras que tenham modo gráfico padrão EPSON. Na versão apresentada, a cópia da tela é feita quando o usuário pressiona a tecla ESC. Se você quiser executar aquela mesma rotina a partir de um programa em BASIC, basta inserir na listagem a linha:

```
XXXXX DEFUSR=&HE015:POKE 0,USR0(0)
```

Com isso, a cópia será enviada à impressora sempre que a linha nº XXXXX for executada!

31- COR TRANSPARENTE

Você já se perguntou para que serve a cor transparente? Após rodar o programa a seguir, você conhecerá pelo menos uma utilização dessa cor inexistente!

```
100 COLOR 15,4,9 : SCREEN 2
110 LINE (20,20)-(235,171),0,BF
120 LINE (14,14)-(241,177),0,B
130 LINE (10,10)-(245,181),0,B
140 PAINT (11,11),0
150 FOR F=10 TO 70 STEP 10
160  CIRCLE(128,96),F,11
170  IF F/20=F\20 THEN 190
180      PAINT (124+F,95),11
190 NEXT F
200 A$=INPUT$ (1)
210 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 200
220 COLOR,,VAL(A$) : GOTO 200
```

Após rodar o programa, experimente digitar algumas teclas de números e verifique a velocidade com que a cor de algumas regiões da tela é alterada.

32- FUNÇÃO PLAY (n)

Além do comando PLAY para produzir sons, o BASIC MSX dispõe de uma função PLAY que checa quando um determinado canal está sendo usado. Sua sintaxe é:

```
PLAY(n)
```

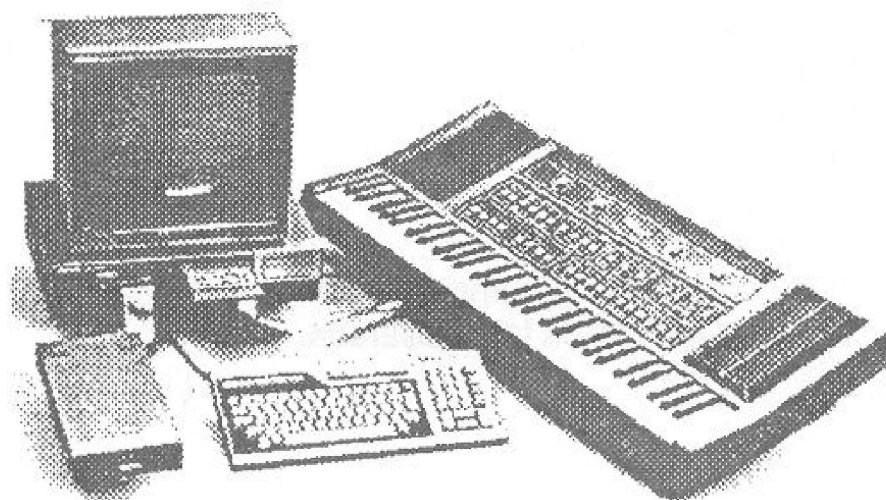
Sendo n um número que especifica o canal a ser verificado (0 para o canal A, 1 para o B e 2 para o C). No programa a sequir, o canal A é verificado para sincronizar som e imagem.

```
10 DEFINT A-Z : A$=">>> Editora ALEPH <<<"
20 PRINT CHR$(27) "y4" CHR$(27)"y5"
30 FOR I=1 TO LEN(A$)
40    B$=MID$(A$,I,1) : PRINT B$;
50    PLAY "S0M5000L32N"+STR$(ASC(B$)\2)
60    IF PLAY(1) THEN 60
70 NEXT I : PRINT : GOTO 30
```

33- MINÚSCULAS E MAIÚSCULAS COM O CSAVE

O nome de um arquivo em cassete pode ter no máximo 6 caracteres e, ao contrário do drive, as letras minúsculas são diferenciadas das maiúsculas. Portanto, os nomes "BABA" e "BaBa" são considerados como coisas diferentes. Assim sendo, tome cuidado quando gravar seus arquivos em cassete; procure padronizar os nomes para evitar surpresas desagradáveis.

P.U.N.K. PARALLEL UNIT KEYBOARD DIGITONE

Agora os usuários da linha MSX podem contar com mais uma novidade na área musical. Trata-se da Interface P.U.M.K. que, apesar da coincidência da sigla com o movimento jovem, representa na realidade um sistema de comunicação paralela entre computador e sintetizador.

A PUMK (Unidade Paralela de Teclado Musical) permite maior velocidade de acionamento (Tempo Real) do sintetizador musical, superando o sistema M.I.D.I. que é totalmente serial.

Através da PUMK, é possível comandar um sintetizador Digitone modelo 61-RT e programar tanto os "presets" como os ritmos, o arranjo orquestral, contrabaixo e arpeggio.

Desta forma o usuário poderá alterar os timbres, criar novos presets, novos ritmos, novos arranjos e guardá-los em bancos de registros no próprio disco do MSX. Além disso, a PUMK permite que uma determinada melodia seja gravada digitalmente (código de máquina) ao mesmo tempo que é executada pelo músico operador, para depois reproduzi-la fielmente como foi interpretada. Esta melodia também pode ser armazenada em disco no banco de músicas.

O sintetizador 61-RT Digitone já sai de fábrica com a conexão para a PUMK. O usuário necessita apenas da interface (cartucho) e do software (disco) para possuir um sistema musical à altura dos importados.

Para maiores informações escreva para a Digitone Digital Keyboards na Av. do Café, 383-São Paulo-SP-CEP 04311 ou telefone para (011) 577-3622.

Durante os meses de Outubro e Novembro de 88 a Digitone estará fazendo uma promoção especial para os leitores do nosso Boletim Informativo.

DOMINANDO O MSX

Este é mais um lançamento pioneiro dedicado à linha MSX! Isso mesmo, uma fita de vídeo especialmente produzida pela **MPO SOFTVIDEO** para os usuários dessas maravilhosas máquinas.

O vídeo é apresentado pelo experiente Professor Pierluigi Piazzi e seu roteiro foi desenvovido pela Assessoria Pedagógica da **ALEPH**, co-produtora da fita.

Com qualidade indiscutivelmente acima da crítica, tanto do ponto de vista do conteúdo quanto dos aspectos técnicos, essa é a primeira fita do gênero no Brasil!

O profissionalismo do trabalho é espelhado nos detalhes com que a produção foi empreendida: desde a escolha dos equipamentos e técnicos contratados até a elaboração do roteiro por uma empresa especializada em educação.

Este é mais um produto que o usuário de MSX vídeo-maníaco não pode deixar passar desapercebido.

A fita é muito mais um "bate-papo" informal que uma aula e, ao contrário do que seria de se esperar, em momento algum se torna cansativa ou desinteressante.

A fita tem início com explicações sobre a desembalagem e instalação do aparelho. Depois, são apresentadas as várias aplicações dos micros MSX, seus principais periféricos e os softwares mais importantes. No final da fita há um Guia de Fornecedores, uma espécie de Páginas Amarelas do MSX.

CUPOM PARA CADASTRAMENTO E PEDIDOS

NOME:____

ENDEREÇO:____________________________________

CEP:__________ CIDADE:________________________ UF:____

TEL:(____) _____-________

Desejo receber pelo correio_____unidades da fita de vídeo "DOMINANDO O MSX", no valor de 4,7 OTN's cada, totalizando Cz$__________________. Para tanto estou anexando a este cupom o cheque nº__________ do banco nº_________ no valor de Cz$_____________ cruzado e nominal à empresa MPO SOFTVIDEO LTDA.

MPO SOFTVIDEO LTDA
AV. Paulista, 2.001 - cj 1923
01311-São Paulo-SP

A ORIONSOFT *TEM TUDO !!!*

"Não surre mais sua paciência"

Exclusividade ORIONSOFT

"CARREGA TUDO EM QUALQUER GRAVADOR E EM QUALQUER VOLUME"

PREÇO................ 9 OTNs

INTERFACE DIGITAL LEITORA DE FITAS

- Este é o periférico indispensável para os usuários da linha MSX que utilizam gravadores.
- O uso desta interface elimina a dificuldade de se encontrar o volume correto para o carregamento dos programas, bem como de azimute do seu gravador.
- Um revolucionário circuito digital, desenvolvido por nossos engenheiros permite eliminar as interferências presentes nas gravações, digitalizando o sinal, fornecendo-o ao seu computador na forma de uma onda quadrada, totalmente isenta de ruídos ou chiados.
- Um led na parte superior da interface permite que seja feito um acompanhamento visual do carregamento.
- Através de um PUSH BOTTOM é possível também realizar o carregamento de programas gravados em high speed (2400 bauds).
- Verifique os benefícios da nossa INTERFACE DIGITAL LEITORA DE FITAS:

	CAPACIDADE DE ARMAZ.	GRAU DE CONFIABILIDADE	CUSTO DO SISTEMA
DISK DRIVE	360 KB	ELEVADO	ELEVADO
GRAVADOR K7 S/ INTERFACE	APROX. 700 KB	BAIXO	BAIXO
GRAVADOR K7 C/ INTERFACE	APROX. 700 KB	ALTO	BAIXO

SÉRIE SIMULADORES

São programas que simulam algum meio de locomoção, em fita ou disco, com manual encadernado, em português, com ilustrações.

Simuladores de Vôo I: BOEING 737 e SPITFIRE 40
Simuladores de Vôo II: ACE of ACES e SHUTTLE SIMULATOR - COLUMBIA
Simuladores de Vôo III: NORTH SEA HELICOPTER e JUMP JET
Simuladores de Submarino 4. OCEAN CONQUEROR e DAWN PATROL

Preço de cada número em fita ou diskette 5 1/4 .... 1,70 OTNs

317

320

318

315

305

307

317 - CURSO DE BASIC MSX Vol. 1- Carvalho Jr. e Piazzi
Escrito por professores de grande experiência este livro apresenta uma primeira abordagem do espetacular BASIC MSX.

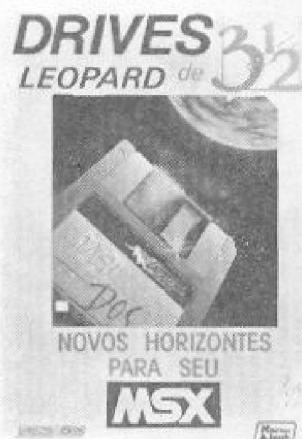
320 - 100 DICAS PARA MSX - Oliveira et al
Mais de 100 dicas de programação prontas para serem usadas. Técnicas, truques e macêtes sobre as máquinas MSX. Disponível também um disquete de 5 1/4" com a maioria dos programas gravados.

318 - LINGUAGEM DE MÁQUINA MSX - Figueredo e Rossini
Um livro escrito para introduzir de modo fácil e atrativo os programadores no maravilhoso mundo da Linguagem de Máquina.

315 - PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX - Figueredo, Maldonado, Rosseto
Um livro que leva à perfeição o uso da Linguagem de Máquina no MSX. Para os "cobras" da microcomputação.

305 - APROFUNDANDO-SE NO MSX - Pierluigi Piazzi et al
Uma abordagem completa da arquitetura de hardware e firmware do padrão MSX.
A "BÍBLIA" do MSX, com todas as rotinas do BIOS e muitas variáveis do sistema.

307 - JOGOS DE HABILIDADE PARA MSX - Martins-Sung-Dias-Guazelli
Jogos de ação e inteligência com rotinas em Linguagem de Máquina para usar todos os recursos de cor e som dos MSX.

319

309

314

303

306

322

319 - DRIVES LEOPARD DE 3 1/2"- Carvalho-Oliveira- Piazzi
O primeiro livro sobre drives de 3 1/2" lançado no Brasil. Uma obra repleta de informações inéditas.

309 - USANDO O DISK DRIVE NO MSX - Rubens Pereira
O DISK-BASIC MSX, o MSX-DOS e e CP/M comentados e exemplificados de forma completa e didática

314 - SISTEMA DE DISCO PARA MSX -Oliveira e Pereira
Abordagem didática para orientação do usuário no uso do disk-drive para MSX, detalhando o BASIC DE DISCO e o SOLXDOS.

303 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.1- Renato S.Oliveira et tal
Explicados em ordem crescente de dificuldade ensinando o uso dos recursos do padrão MSX aos usuários principiantes.

306 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.2- Renato S.Oliveira et tal
Programas APLICATIVOS, UTILITÁRIOS, DIDÁTICOS, JOGOS DE AÇAO E JOGOS DE INTELIGÊNCIA, explicados detalhadamente para o usuário.

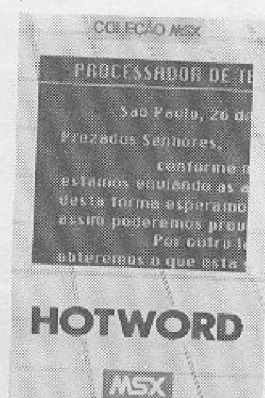
322 - CIRCUITOS ELETRÔNICOS- Raul M.P. Friedmann
Este livro contém programas aplicativos para análise e projeto de circuitos eletrônicos, imperdível para estudantes e profissionais de eletrônica. Disponível também um disquete de 5 1/4" com todos os programas gravados.

316

310

311

312

313

321

316 - COMO USAR SEU HOTBIT -Carvalho Jr. et al
Um livro completo sobre as várias aplicações dos micros MSX. Aborda do MSX-LOGO, o BASIC, o HOT-WORD, o HOTPLAN e o HOTDATA.

310 - HOTLOGO -Primeiros Passos -Norma Godoy et al
Uma introdução extremamente didática ao maravilhoso universo da Linguagem LOGO. As crianças são levadas a descobrir e criar seus próprios universos.

311 - HOTDATA - Gerenciador de Dados para MSX - R. Watanabe
Uma abordagem prática e completa, com explicações detalhadas de um poderoso software gerenciador de dados.

312 - HOTPLAN - Planilha de cálculos para MSX - R.Watanabe
Uma das melhores planilhas eletrônicas para o MSX, comentada de forma didática e completa com exemplos práticos.

313 - HOTWORD - Processador de Textos para MSX - R. Watanabe
Como usar todos os recursos de processamento de texto oferecidos pelo HOTWORD explicados clara e didaticamente.

321 - CURSO DE MÚSICA MSX -Barbieri e Piazzi
A teoria e a prática musical ensinada por competentes estudiosos no assunto, usando como instrumento musical um micro MSX.

308

323

Disponível também com Disquete de $5^{1/4}$"

401

308 - TABELA DE MNEMÔNICOS Z-80

Contém todos os códigos mnemônicos do Assembly Z-80. Indispensável para consulta rápida de quem está programando em Assembly e não dispõe de um Assemblador.

323 - ASTROLOGIA NO MSX -Carvalho Júnior

Na primeira parte deste livro está listado um programa em BASIC (e portanto de fácil digitação) que permite fazer de maneira rápida e precisa, os cálculos astronômicos para a determinação do Mapa Astral.

Após desenhar o mapa na tela do MSX, o programa fornece aTabela de Aspectos e todos os parâmetros Astrológicos. Na segunda parte do livro, há um dicionário com 477 verbetes numerados. Ao terminar os cálculos o programa fornece o número dos verbetes a serem consultados para uma primeira interpretação.

Nos apêndices, além das tabelas de coordenadas geográficas das principais cidades brasileiras e vigência de horários de verão está listado um programa para imprimir as telas apresentadas pelo programa de maneira a se obter um relatório completo da análise.

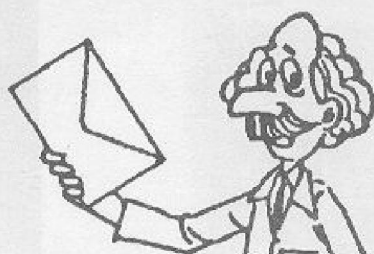
401 - PROGRAMAÇÃO PROFISSIONAL EM BASIC- Watanabe

Neste livro, sempre preciso e tecnicamente impecável (mas nem por isso abandonando a clareza e didatismo), o autor transmite ao leitor uma nova visão da linguagem BASIC. As "boas técnicas" de programação são ensinadas e justificadas com abordagens sobre Análise de Sistemas e técnicas de depuração e otimização.

Ao longo do livro são apresentados programas exemplos para se discutir técnicas de entrada e saída de dados, acesso a discos, manipulação de variáveis, desenvolvimento de sistemas e eficiência de programas.

No final, varios dos programas-exemplo são reunidos e alinhavados num sistema único que fornece ao leitor um excelente exemplo de Controle de Estoque.

Nos Apêndices são fornecidas duas tabelas, uma de ocupação de memória num MSX, IBM-PC e Apple e outra que permite a conversão do BASIC de uma das três máquinas citadas para o das outras três.

COMO COMPRAR PELO CORREIO

Os livros da Editora ALEPH podem ser adquiridos nas boas livrarias e lojas de computação. Se você não os encontrar em seu fornecedor habitual, peça-lhe que nos telefone (011) 843-3202, para que possamos atendê-los prontamente.

Você pode, também, comprar nossos livros pelo correio. Para isso siga as instruções para receber seu pedido prontamente e com segurança.

1- Consulte a tabela de preços ao lado para saber o valor de cada livro em OTN.

2- Faça todos os cálculos em OTN's até o preenchimento do quadro: TOTAL EM OTN (use seu MSX para não errar nas contas!).

3- Informe-se sobre o valor da OTN (no seu Banco, pelo jornal ou pela TV) no mês em que seu pedido está sendo feito e escreva este valor no quadro: VALOR DA OTN NO MÊS DO PEDIDO.

4- Multiplique o TOTAL EM OTN pelo VALOR DA OTN e coloque o resultado no quadro: TOTAL EM Cz$.

5- Faça um cheque cruzado e nominal à ALEPH P.A.P e anexe-o ao cupom (ou xerox dele) devidamente preenchido.

6- Envie o cupom e o cheque por carta registrada (para sua maior segurança) para a EDITORA ALEPH - Depto. de Mala Direta - C.P. 20707 - CEP 01498 - São Paulo - SP.

7- Aguarde a pronta remessa do material solicitado por porte registrado. As despesas de remessa correm por nossa conta.

Observações:

A- Para nosso controle, consideraremos como data do pedido a que constar no carimbo do correio no envelope que você nos envia.

B- Se você ainda não está recebendo gratuitamente este boletim ou tiver algum amigo que gostaria de recebê-lo, não deixe de preencher e enviar o cupom ao lado, mesmo que não haja pedido de livros.

**Promoção especial até 30 de novembro!
Enviando seu pedido até esta data você receberá um bônus de 10% do valor da compra que poderá ser usado em futuros pedidos.**

CÓD.	TÍTULO	OTN's
	MSX	
301	DOMINANDO O EXPERT	1,50
302	LINGUAGEM BASIC MSX	1,66
303	COL. DE PROGRAMAS VOL 1	1,18
305	APROFUNDANDO-SE NO MSX	1,51
306	COL. DE PROGRAMAS VOL2	1,30
307	JOGOS DE HABILIDADES MSX	1,18
308	TABELA DE MNEMÔNICOS Z80	0,26
309	USANDO O DISK DRIVE NO MSX	1,46
310	HOTLOGO	1,18
311	HOTDATA	1,08
312	HOTPLAN	1,01
313	HOTWORD	0,93
314	SISTEMA DE DISC[illegible] MSX	1,08
315	PROG. AV[illegible]	
316	[illegible]	
31[illegible]	[illegible]	
318	[illegible]	
319	[illegible]	
320	[illegible]	
321	C[illegible]	
322	CI[illegible]	
323	AST[illegible]	

CÓD.	TÍTULO	OTN's
	MSX, IBM-PC, M-BASIC	
401	PROG. PROF. EM BASIC	2,11
	TK	
101	INFORMÁTICA NA ESCOLA	0,93
102	EXPLORANDO O TK 90X	1,02
	APPLE	
201	ASSEMBLY 6502	1,18
202	TABELA DE MNEMÔNICOS 6502	0,26
203	GUIA DO PROGRAMADOR D.O.S.	1,13
204	GUIA DO PROGRAMADOR CP/M	1,13
205	PEEK, POKE & CALL	1,18
	[illegible]ISQUETE DE 5 1/4")	
	[illegible]RA MSX	3,50
	[illegible]ELETRÔNICOS	4,00
	[illegible] NO MSX	3,66

CUPOM DE PEDIDO:

NOME:______________________________

ENDEREÇO:______________________________

CEP:_______ **CIDADE:**______________________ **UF:**____

TEL:(_____**)**__________ **MICRO:**______________________

SIM, desejo receber pelo correio, os livros relacionados a

Cód.	Qtde.	Título	Pço. Unit. em OTN	Sub-total em OTN

TOTAL EM OTN.......................

VALOR DA OTN NO MÊS DO PEDIDO......

TOTAL EM Cz$.......................

e estou anexando o cheque nominal cruzado Nº__________
do Banco ____________ **Data** ___/___/___ **Ass:** __________